

12 O 4.º plano-tabuleiro é o último plano do jogo. Quando um jogador move o seu peão para o Círculo Secreto, Ponto de Sobrevivência deste plano, o jogo acaba.

### COMO GANHAR O JOGO:

Todo aquele que com um dos seus peões atinja o Ponto de Sobrevivência no Círculo Secreto do 4.º Plano-Tabuleiro vence o jogo, pois se levantar o último plano-tabuleiro verá que o peão sobrevivente é aquele que atingiu o **Círculo Secreto**.

Disponibilizado por:  
**MISTERIO JUVENIL**  
www.misteriojuvenil.com



# CÍRCULO SECRETO

- Para 2, 3 ou 4 jogadores
- Contém: 1 suporte de plástico, 4 planos-tabuleiro 28 peões

Círculo Secreto é um jogo de estratégia muito diferente, pois é jogado num tabuleiro com vários níveis. Para ganhar deverá exceder em tática e em astúcia os seus adversários nos 4 diferentes cartões para levar um dos peões ao mais secreto dos círculos. Eis como se joga. Cada jogador coloca os seus peões na margem exterior do primeiro plano do tabuleiro de jogo.

Repare que todos os espaços do tabuleiro estão marcados com pontos, de 1 a 4. Estes pontos determinam quantos espaços se podem mover... ou 1, 2, 3 ou 4. Na sua vez, mova um dos peões tantas casas quantos os pontos inscritos na casa de onde partiu, em direcção a um dos buracos ou «Pontos de Sobrevivência» do tabuleiro. Quando todos os Pontos de Sobrevivência estiverem ocupados com os peões dos jogadores, levanta-se cuidadosamente o primeiro plano-tabuleiro do suporte de plástico e coloca-se de lado. Os que estiverem colocados nos Pontos de Sobrevivência ficarão para o plano-tabuleiro seguinte. Os que não estiverem nos Pontos de Sobrevivência serão retirados com o primeiro plano-tabuleiro e são considerados fora de jogo. Continue a jogar como anteriormente nos 3 restantes planos-tabuleiros. Somente **um peão** sobreviverá para chegar ao círculo mais secreto. Será o seu.

### OBJECTIVO:

Levar o seu peão ao círculo mais secreto.

### COMO COMEÇAR O JOGO:

1. Certifique-se que os interiores dos furos de todos os cartões tenham sido retirados. Coloque os planos-tabuleiro no suporte de plástico do seguinte modo: primeiro, o mais pequeno rosa-púrpura, depois o seguinte laranja-vermelho, em seguida o azul-verde e por último o maior amarelo-azul.

**Note,** quando se começam a colocar os cartões, estes devem ser colocados de modo que os orifícios não fiquem sempre na mesma posição.

3. Cada jogador recebe um determinado número de peões  
Se forem 4 jogadores, cada um recebe 4 peões da mesma cor  
Se forem 5 » » » 6 » » »  
Se forem 2 » » » 9 » » »

## COMO JOGAR

1. **Como colocar os peões:** tira-se à sorte qual o jogador que começa, e continua-se da esquerda para a direita. O primeiro jogador coloca um dos seus peões em qualquer espaço na margem exterior do 1.º plano-tabuleiro. Os jogadores seguintes fazem o mesmo na sua vez. Os jogadores continuam a colocar os seus peões ao longo da margem exterior, um peão por cada jogada. **Importante:** Todos os peões terão que estar colocados ao longo da linha exterior antes que se possa fazer o primeiro movimento.

- 2 **O que significam os pontos:** Ao colocar os seus peões na linha exterior do tabuleiro, repare no número de pontos dos espaços em que eles estão. Os pontos vão de 1 a 4 e determinam o número de espaços que o peão se pode mover. Por exemplo, se um dos seus peões estiver num espaço com 4 pontos, pode movê-lo 4 espaços, na sua vez. **Importante,** lembre-se quantos espaços cada um dos seus peões se pode mover. Para o fazer deverá saber o número de pontos por baixo de cada um dos seus peões.

5. **Não vale espereitar:** não poderá nunca levantar qualquer dos seus peões durante o jogo para ver o número de pontos por baixo deles. Uma vez que levanta um peão, deve movê-lo se puder ou perde a vez.

4. **Como e para onde:** cada jogador tenta levar os seus peões para os buracos ou «Pontos de Sobrevivência» do tabuleiro. Na sua vez, pegue num dos seus peões e mova-o numa **linha recta** o número de espaços indicado pelo número de pontos do espaço em que ele se encontrava (1, 2, 3 ou 4). Pode movê-lo em qualquer direcção mas sempre em linha recta. Terá sempre que o mover o número de espaços indicado. Para chegar a um Ponto de Sobrevivência terá que o fazer com um número exacto. Desde que mova um peão a sua vez acabou.

**Note Bem:** é permitido fazer vários movimentos com o objectivo de levar um peão a um Ponto de Sobrevivência. Mas lembre-se os seus adversários tentam chegar aos mesmos Pontos, portanto planeie a tática antes de jogar. Para o fazer, deverá lembrar-se do número de pontos por baixo de cada um dos seus peões. Uma vez que um peão atinja um Ponto de Sobrevivência não poderá ser daí retirado até que o jogo comece no plano-tabuleiro seguinte.

5. **Os círculos secretos:** repare nos espaços **círculo secreto** (no centro dos cartões) nos 3 planos-tabuleiro de cima. Veja que eles não têm pontos. Estes são espaços especiais que lhe podem trazer muitas vantagens. Se mover um dos seus peões **por contagem exacta** para um destes espaços, deve imediatamente mover o mesmo peão outra vez 1, 2, 3 ou 4 espaços (quantos lhe convenha) numa linha recta em qualquer direcção. Se esta jogada não o levar a um Ponto de Sobrevivência, certamente que na próxima o conseguirá.
  6. Num Ponto de Sobrevivência só poderá estar um peão assim como em qualquer dos outros espaços.
  7. Qualquer jogador não pode mexer nos peões dos adversários. Contudo, pode passar por cima dos outros peões durante o movimento.
  8. **Estar bloqueado:** é possível que durante o jogo qualquer peão que pretenda mover, vá parar a um espaço já ocupado. Se esta situação surgir, então ficará «Bloqueado». Não poderá mover qualquer dos seus peões e perderá a sua vez de jogar.
  9. Quando todos os Pontos de Sobrevivência do primeiro plano-tabuleiro estiverem ocupados, retire este cartão do suporte de plástico. Todos os peões que não estejam nos Pontos de Sobrevivência serão retirados com o plano-tabuleiro e considerados não jogáveis. Os que estiverem nos Pontos de Sobrevivência ficarão para jogar no plano-tabuleiro seguinte.
  10. Proceder-se-á do mesmo modo para os 2, 3.º e 4.º planos-tabuleiro.
- Atenção,** os Pontos Sobrevivência vão diminuindo de número, portanto em cada plano vai-se tornando cada vez mais difícil sobreviver.
11. Durante o jogo, é possível que nenhum dos peões de um jogador sobreviva antes de ser atingido o 4.º plano-tabuleiro. Se isto acontecer, o jogador com peões não jogáveis é imediatamente eliminado. Certamente, num jogo com 2 jogadores, quando surgir esta situação, o jogo acaba e o jogador com peões jogáveis será considerado vencedor!